

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Globalisasi dan modernisasi membawa perubahan yang begitu besar pada perubahan tersebut tentu saja memberikan banyak dampak terhadap transformasi nilai- nilai yang ada dalam masyarakat. Di Indonesia sendiri dapat dirasakan betapa besarnya pengaruh kemajuan teknologi terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan terlepas dari kehidupan manusia. Teknologi informasi telah ada sejak berabad-abad yang lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi satu dengan yang lainnya. Teknologi informasi dan komunikasi ini memegang banyak peranan dan membawa dampak bagi berbagai bidang kehidupan, termasuk pada bidang hiburan. Saat ini, teknologi informasi telah berkembang begitu pesat, contohnya seperti game, handphone, musik, video, internet, dan sebagainya.

Perkembangan teknologi tentunya membawa perubahan dalam permainan yang di mainkan oleh anak-anak. Saat ini, permainan permainan tradisional sudah mulai tergerus dan tergantikan oleh permainan modern. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya sebut saja handphone dan permainan modern, sehingga anak-anak lebih senang berada di dalam rumah dengan fasilitas handphone dan internet yang diberikannya. Permainan yang dimainkan juga sudah berbasis online sehingga

memudahkan para pemain berkomunikasi di antara satu dengan yang lainnya. Berkaitan dengan pengertian *game online* Chandra Zebah Aji bahwa Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. (Suplig, 2017)

Teknologi bukanlah sesuatu yang mutlak bermanfaat, namun teknologi tetap memiliki sisi buruk, begitu pula dengan *game online*. Dampak negatif dari *game online* pada remaja terkait dengan bagaimana kontrol sosial orang tua di dalamnya. Karena begitu mengasikkan *game online sendiri* membuat para pemainnya kecanduan tak terkecuali para remaja. Banyak dari para orang tua mengeluh karena perilaku anaknya dikarenakan dampak negatif dalam kecanduan memainkan *game online*. Beberapa hal dari dampak kecanduan tersebut misalkan anak-anak yang sampai melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar sehingga membuat nilai mereka menurun di sekolahnya, ada juga anak-anak bermain *game online* sampai lupa waktu sehingga melalaikan hal-hal lainnya seperti waktu makan, waktu tidur, waktu ibadah serta waktu bersosialisasi di dunia nyata karena terlalu sibuk dalam bermain game online. Menurut penelitian Danforth (2007) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari game tersebut (Publikasi, 2019). Bahkan yang terburuk remaja yang sudah kecanduan *game online* akan terganggu

emosinya dan akan mulai sering membantah serta tidak mau mendengarkan perkataan orang tuanya ketika diganggu saat sedang bermain.

Pada dasarnya, kemunculan berbagai dampak negatif dari permainan *game online* tersebut tidak dapat terlepas dari peran orang tua dan keluarga. Berbagai macam cara orang tua dalam mengontrol anaknya menjadi salah satu faktor yang turut menyumbang bagaiman nanti munculnya dampak-dampak negatif yang tidak diharapkan. Ada orang tua yang sungguh-sungguh mengontrol anaknya, namun ada juga orang tua yang cenderung masa bodoh dan malas mengontrol anaknya dalam bermain *game online*. Kontrol sosial orang tua menjadi salah satu hal yang amat penting terkait dampak permainan *game online* pada remaja. Adapun komponen kontrol sosial menurut Nasution (2011) menyatakan bahwa kontrol sosial merupakan setiap usaha atau tindakan dari diri seseorang atau suatu pihak untuk mengatur kelakuan orang lain. Jadi, dapat disimpulkan yang dimaksud dalam kontrol sosial adalah suatu tindakan yang dilakukan aparat resmi maupun tidak resmi untuk dapat mengatur seseorang supaya dapat bertingkah laku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat tanpa merugikan orang di sekitarnya. (Anggraini, 2018). Pada dasarnya, bagaimana cara orang tua dalam mengontrol aktivitas bermain anak- anak mereka sedikit banyak akan mempengaruhi dampak yang muncul pada anak anak tersebut. Atas dasar itu pula penulis terdorong untuk mengadakan penelitian yang akan disusun dalam bentuk skripsi dengan judul: “Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* pada remaja dengan mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma?
2. Bagaimana Hambatan Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma?
3. Bagaimana implikasi teoritis terhadap Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dan kegunaan dalam pelaksanaan penelitian berkaitan dengan data dan untuk apa data tersebut dihimpun kemudian diolah peneliti sehingga menjadi sebuah karya yang mampu berguna secara teoretis dan praktis. Adapun tujuan dan kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk menggambarkan dan menganalisis Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Dampak *Game Online* pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air periukan Kab. Seluma.

2. Untuk menggambarkan dan menganalisis hambatan Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air periukan Kab. Seluma
3. Untuk menggambarkan dan menganalisis implikasi teoritis terhadap pengembangan ilmu kesejahteraan sosial

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Segala bentuk penelitian ilmiah kehidupan sosial dirancang untuk kesempurnaan suatu deskripsi permasalahan sosial. Penelitian ini dibutuhkan untuk memberikan manfaat yang signifikan dalam suatu kondisi realitas kehidupan sosial. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Teoritis
 - Memperkaya penelitian mengenai gambaran Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak *Game Online* khususnya di bidang ilmu kesejahteraan sosial.
 - Memberikan referensi kepada peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lanjutan mengenai kontrol sosial.
2. Praktis
 - Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sasaran kepada masyarakat terutama para orang tua sehingga mereka dapat memahami tentang pentingnya memahami kontrol sosial dalam bermain *game online*.

1.4 Kerangka Konseptual

Kesejahteraan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam segala bidang kehidupan yang berorientasi kepada masyarakat dan masalah-masalah sosial yang ada di dalam kehidupan masyarakat tersebut. Konsep kesejahteraan adalah dimana kebutuhan dasar tersebut tidak hanya terdiri dari kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan, tetapi pendidikan dan kesehatan juga merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus di penuhi sehingga manusia dapat berada dalam keadaan sejahtera di dalam kehidupannya. Seperti yang telah diungkapkan oleh W.A. Friedlander (Fahrudin 2012:9) mengenai konsep kesejahteraan sosial yaitu:

Kesejahteraan sosial adalah sistem yang terorganisasi dari usaha-usaha sosial dan lembaga-lembaga yang ditujukan untuk membantu individu maupun kelompok dalam mencapai standar hidup dan kesehatan yang memuaskan, serta untuk mencapai relasi perseorangan dan sosial dengan relasi-relasi pribadi dan sosial yang dapat memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan-kemampuan mereka secara penuh, serta untuk mempertinggi kesejahteraan mereka selaras dengan kebutuhan-kebutuhan keluarga dan masyarakat.

Definisi di atas menunjukkan bahwa kesejahteraan sosial merupakan suatu sistem yang terorganisir dalam suatu lembaga dan pelayanan sosial sebagai suatu usaha yang bertujuan untuk mencapai kehidupan yang sejahtera dengan cara meningkatkan kemampuan individu dan kelompok baik dalam memecahkan masalahnya maupun dalam memenuhi kebutuhannya.

Pekerjaan sosial suatu profesi pelayanan kepada manusia (individu, kelompok, dan masyarakat) dalam memberikan pelayanan profesionalnya, pekerja sosial dilandasi oleh pengetahuan-pengetahuan dan keterampilan-keterampilan ilmiah. Menurut Fahrudin (2012:60) yang dikutip dari Zastrow (2008):

Pekerjaan sosial adalah kegiatan profesional membantu individu, siswa, kelompok, dan masyarakat untuk meningkatkan dan memulihkan kemampuan keberfungsian sosial dan untuk menciptakan kondisi sosial yang mendukung tujuan-tujuan ini.

Pekerja sosial adalah suatu profesi yang dimana profesi ini bertujuan untuk memberikan pertolongan dan pelayanan bagi masyarakat secara professional dalam konsep kesejahteraan sosial. Seorang pekerja sosial dalam melaksanakan tugasnya untuk membantu individu, kelompok dan masyarakat dalam mengembalikan keberfungsian sosialnya menggunakan beberapa metode yang digunakan sesuai dengan masalah yang dialami oleh klien. Definisi di atas menunjukkan bahwa pekerjaan sosial adalah sebuah profesi yang dilandasi dengan keprofesionalan, tujuannya untuk menolong individu, kelompok dan masyarakat dalam memperbaiki keberfungsian sosial mereka.

Manusia dapat memenuhi kehidupannya baik secara pangan, papan, dan sandang jika keberfungsian sosial manusia itu berjalan sebagaimana mestinya. Keberfungsian sosial dalam profesi pekerjaan sosial merupakan konsep penting yang merupakan pembeda dengan profesi lainnya. Keberfungsian sosial menurut Fahrudin (2012:43), yang dikutip dari Karls & Wandrei, 1998; Longres 1995, adalah sebagai berikut:

Keberfungsian sosial adalah kemampuan orang untuk menangani tugas-tugas dan aktivitasnya yang penting dalam memenuhi kebutuhan dasarnya dan melaksanakan peranan sosial utamanya sebagaimana yang diharapkan oleh kebudayaan dari suatu komunitas khusus.

Definisi di atas menunjukkan bahwa keberfungsian sosial adalah kemampuan seseorang dalam melakukan peran untuk menangani tugas dan aktivitasnya dalam

rangka memenuhi kebutuhan dasarnya. Jika seseorang tidak mampu untuk memenuhi kebutuhan dasarnya, maka keberfungsian sosialnya tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Dari persoalan tersebut, akan muncul masalah sosial. Kebutuhan dasar seseorang harus dapat dipenuhi dengan baik jika tidak maka seseorang itu akan mengalami krisis. Dari situlah masalah sosial bisa muncul dan jika terus-menerus tidak diatasi maka masalah sosial akan terus bertambah banyak.

Masalah sosial berkaitan dengan ukuran tentang nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Setiap masyarakat tentu saja memiliki ukuran tentang nilai dan norma sendiri-sendiri yang berbeda dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat yang lain. Nilai-nilai dan norma-norma sosial yang hidup dalam masyarakat akan dijadikan sebagai penuntun atau pedoman dalam kehidupannya. Masalah sosial menurut Soetomo (2013:28), sebagai berikut:

Masalah sosial adalah sebuah gejala atau fenomena yang muncul dalam realitas kehidupan masyarakat, fenomena tersebut merupakan kondisi yang tidak sesuai dengan harapan masyarakat atau kondisi yang tidak dikehendaki, oleh karenanya wajar kalau kemudian selalu mendorong adanya usaha untuk mengubah dan memperbaikinya.

Definisi di atas menunjukkan bahwa masalah sosial sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat. Jika masalah sosial tidak dapat diatasi dengan baik maka masalah sosial akan semakin parah dan mengakibatkan kondisi menjadi buruk. Dampak dari masalah sosial bukan hanya kepada beberapa kalangan, tetapi semua kalangan bisa merasakan dampak dari masalah sosial tersebut.

Masalah sosial bisa diatasi dengan berbagai cara salah satunya yaitu kontrol sosial. kontrol sosial merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan sosial. Kontrol sosial merupakan suatu sistem yang mendidik, mengajak dan memaksa

warga masyarakat untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma-norma sosial agar kehidupan masyarakat dapat berjalan dengan tertib dan teratur. Menurut Veegeer dalam Kolip (2011: 252) :

Kontrol Sosial adalah titik kelanjutan dari proses sosialisasi dan berhubungan dengan cara dan metode yang digunakan untuk mendorong seseorang agar berperilaku selaras dengan kehendak kelompok atau masyarakat yang jika dijalankan secara efektif, perilaku individu akan konsisten dengan tipe perilaku yang diharapkan.

Definisi di atas menunjukkan bahwa Kontrol Sosial suatu mekanisme untuk mencegah penyimpangan sosial serta mengajak dan mengarahkan masyarakat untuk berperilaku dan bersikap sesuai norma dan nilai yang berlaku. Dengan adanya kontrol sosial yang baik diharapkan mampu meluruskan anggota masyarakat yang berperilaku menyimpang. Proses proses kontrol sosial yang dilakukan secara terus menerus maka secara tidak langsung akan menyebabkan perilaku individu sesuai dengan nilai-nilai dan pola-pola atau aturan-aturan yang telah disepakati secara bersama oleh seluruh laisan masyarakat tertentu.

Kecanduan merupakan kondisi saat tubuh atau pikiran kita dengan buruknya menginginkan atau memerlukan sesuatu untuk memenuhi kesenangannya tapi tidak bisa membatasinya. Sehingga akhirnya mengganggu tanggung jawab dan aspek-aspek kehidupannya, seperti pekerjaan, kesehatan, serta hubungannya dengan sesama. Orang yang telah kecanduan mungkin tidak menyadari bahwa perilakunya sudah di luar batas dan telah menyebabkan berbagai masalah bagi dirinya maupun orang lain. Kecanduan adalah suatu kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti (Yee dalam Kustiawan&Bayu, 2006).

Definisi tersebut menunjukkan bahwa kecanduan yaitu suatu hal yang dapat menimbulkan dampak yang berbahaya sehingga harus dapat dihindari. Kecanduan bisa merusak diri individu yang mana individu tersebut di buat bergantung pada suatu hal dan menginginkan hal tersebut terus menerus untuk memenuhi kepuasan dirinya.

Game online merupakan sebuah permainan yang terhubung dengan jaringan internet sehingga bisa dimainkan bersama dengan orang lain tanpa mengenal jarak, biasanya *game online* ini dimainkan untuk menghibur diri dan dapat dimainkan segala usia, karna terhubung dengan jaringan internet maka para pemain dapat berkomunikasi aktif satu sama lain di dalam permainan. *Game online* menurut Winn dan Fisher (Kustiawan&Bayu, 2006:13) berikut ini:

Multiplayer game online merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Definisi di atas menjelaskan tentang game online multiplayer, dimana game multiplayer ini dapat dimainkan oleh banyak orang, dalam waktu yang sama dan dalam game online multiplayer orang yang bermain game online tersebut dapat berkomunikasi dengan lawannya dari game online tersebut. Sehingga banyak orang yang kecanduan game online multipalyer tersebut selain sebagai hiburan game online multiplayer juga digunakan untuk berkomunikasi dengan orang baru di dalam permainan game online multiplayer tersebut. Hal tersebut membuat para remaja sangat gemar dalam memainkan *game online* bahkan terkadang sangat

terobsesi sehingga lupa waktu memainkannya.

Masa remaja merupakan pusat perhatian, karena pada remaja banyak menghabiskan waktu untuk bermain bersama teman sebayanya dibandingkan menghabiskan waktu untuk mempelajari sesuatu yang lebih penting di kehidupan yang akan datang. Masa inilah merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju ke dewasa. Pada masa remaja inilah harus yang harus kita tata dengan baik agar kedepannya bisa terbiasa dengan hal positif yang dijalankan saat ini. Adapun pengertian remaja adalah sebagai berikut:

Masa remaja merupakan transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis, perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik, dimana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduktif selain itu remaja juga berubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa. Pada periode ini pula remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya baru sebagai orang dewasa. (Ajhuri, 2019)

Definisi di atas menyatakan bahwa remaja merupakan masa yang sangat rentan dimana pada usia remaja adalah waktu untuk fisik dan psikis berkembang, yang mana akan membentuk karakter remaja di masa dewasa nanti. Remaja mengalami perkembangan tidak hanya dari bentuk tubuh saja, tetapi pola pikir dan tindakan yang dilakukan juga akan mengalami perkembangan.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana kondisi kontrol sosial orang tua dalam mengontrol anaknya yang kecanduan game online. Peneliti melakukan penelitian ini untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi tentang

kontrol sosial yang perlu dikembangkan.

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2017) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil sumber sumber data yang terkumpul, mempelajari data, menganalisis data dan penyusunan data.

Pendekatan penelitian ini adalah berupa pendekatan kualitatif, yaitu dengan mengkaji data yang dimulai dengan mendeskripsikan data yang tersedia dari berbagai sumber data yang terkumpul, mempelajari data, menyusun dalam satu satuan. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui Kontrol Sosial Orang Tua terhadap dampak *Game Online* terhadap remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi berhubungan dengan pemahaman tentang kehidupan keseharian dan dunia intersubjektif (dunia kehidupan) partisipan. Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Pendekatan fenomenologi menunda semua penilaian tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu. Penundaan ini biasa disebut epoche (jangka waktu). Konsep epoche adalah membedakan wilayah data (subjek)

dengan interpretasi peneliti. Konsep epoche menjadi pusat dimana peneliti menyusun dan mengelompokkan dugaan awal tentang fenomena untuk menunda interpretasi tentang apa yang dikatakan oleh partisipan. Menurut Cribbe (1986) dalam (Creswell, 2016) menyatakan bahwa:

Fenomenologi adalah suatu pendekatan dalam sosiologi yang mengidentifikasi masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna kepada dunia yang penuh dengan objek-objek yang bermakna, suatu hal yang semula terjadi dalam kesadaran individual secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi- interaksi antara kesadaran-kesadaran.

Penelitian fenomenologi berusaha untuk mencari arti secara psikologis dari suatu pengalaman individu terhadap suatu fenomena melalui penelitian yang mendalam dalam konteks kehidupan sehari-hari subjek yang diteliti. Pendekatan fenomenologi memfokuskan pada pengalaman pribadi individu, subjek penelitiannya adalah orang yang mengalami langsung kejadian atau fenomena yang terjadi, bukan individu yang hanya mengetahui suatu fenomena secara tidak langsung atau melalui media tertentu..

1.5.2 Teknik Pemilihan Sumber Data

1.5.2.1 Sumber data

Data sebagai bahan penunjang penelitian dibutuhkan agar hasil penelitian lebih akurat sesuai dengan fenomena sosial yang nyata. Sumber data menurut Lofland dalam (Moleong, 2017) mendefinisikan sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data-data tambahan seperti dokumen dan lain- lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik. Adapun sumber data pada penelitian ini, terdiri dari:

1. Data primer yaitu sumber data yang terdiri dari kata-kata dan tindakan yang diamati atau diwawancarai, diperoleh secara langsung dari para informan penelitian menggunakan pedoman wawancara (*indepth interview*). Dengan melalui online yaitu dengan menggunakan pedoman pertanyaan terhadap subjek penelitian dan informan yang dianggap dapat memberikan penjelasan mengenai Kontrol Sosial Orang Tua terhadap dampak *Game Online* terhadap remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma.
2. Data sekunder yaitu data tambahan untuk melengkapi data primer. Adapun data ini diperoleh dari:
 - a. Sumber tertulis dibagi atas buku dan jurnal ilmiah, sumber dari arsip, atau dokumen resmi.
 - b. Sumber data sekunder dari Orang Tua terhadap dampak *Game Online* terhadap remaja.

1.5.2.2 Jenis Data

Data akan dibagi berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan penelitian agar mampu mendeskripsikan serta mengidentifikasi permasalahan yang diteliti sehingga dapat menjelaskan data lebih terperinci, agar dapat melakukan penelitian secara optimal peneliti membagi informasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan sumber data yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Jenis data akan diuraikan berdasarkan identifikasi masalah dan konsep penelitian agar mampu mendeskripsikan permasalahan yang diteliti, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Informasi dan Jenis Data

No.	Informasi yang dibutuhkan	Jenis Data	Informan	Jumlah
1.	Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online pada remaja.	- Kontrol Preventif - Kontrol Represif	Orang Tua	5 (Lima)
2.	Hambatan Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online pada remaja.	- Dampak	Orang Tua	
3.	Implikasi teoritis pekerja sosial dalam terwujudnya Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online pada remaja.	- Peran pekerja sosial - Pengetahuan - Sikap atau Nilai - Keterampilan		

Sumber: studi literatur, 2019

1.5.2.3 Teknik Pemilihan Informan

Pada subjek yang akan diteliti pada kualitatif disebut dengan informan.

Informan yang dimaksud bukan subjek yang akan dipersentasikan pada kelompoknya, jadi pada intinya jumlah informan bukan banyak atau tidaknya orang yang bisa menjadi perwakilan dari suatu kelompok. Dan penentuan informan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut (Soehartono, 2015) *purposive sampling* adalah:

Purposive Sampling atau pengambilan sampel berdasarkan tujuan yaitu informan yang diambil sebagai anggota sampel diserahkan pada pertimbangan pengumpul data yang menurut dia sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Jadi, pengumpul data yang telah diberi penjelasan oleh peneliti akan mengambil siapa saja yang menurut pertimbangannya sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian.

Penentuan sampel dalam teknik *purposive sampling* sangat ditentukan oleh tujuan dan maksud penelitian. Dengan kata lain informan yang disesuaikan dengan kriteria- kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Informan yang diambil yaitu para orang tua, hal ini dimaksudkan karena peneliti akan meneliti Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma.

1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian mengenai kontrol sosial orang tua terhadap dampak kecanduan game online, peneliti perlu teknik-teknik penelitian agar proses penelitian dapat berlangsung dengan baik dan terorganisir. komponen yang ada dalam peranan sosial sangat berhubungan satu dengan yang lainnya, apabila salah satu komponennya bermasalah maka komponen yang lainnya pun akan terganggu. Dengan demikian peneliti ingin mengetahui mengenai Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti harus mengandalkan teknik-teknik penelitian, seperti:

- a. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*), yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung dan mendalam kepada

informan. Pewawancara tidak perlu memberikan pertanyaan secara urut, bisa menggunakan kata-kata yang tidak akademis atau yang dapat dimengerti atau disesuaikan dengan kemampuan informan.

- b. Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung kepada objek yang akan diteliti dengan melibatkan diri ke dalam kegiatan yang dilaksanakan.
- c. Studi dokumen yaitu teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek peneliti. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui dokumen, arsip, koran, artikel-artikel dan bahan-bahan tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Teknik-teknik utama dalam penelitian kualitatif adalah wawancara dan observasi. Teknik-teknik tersebut yang akan digunakan peneliti untuk mempelajari dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Dampak Game Online pada remaja di Kelurahan Dermayu Kec. Air Periukan Kab. Seluma.

1.5.4 Teknik Analisis Data

Data pada penelitian kualitatif adalah data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data itu telah dikumpulkan dengan aneka macam cara (observasi, wawancara, dokumen) dan yang biasanya diproses kira-kira sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan dan ahli tulis). Meskipun demikian, analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun kedalam teks yang diperlukan.

Dalam penelitian kualitatif peneliti tidak boleh menunggu dan membiarkan data menumpuk untuk kemudian menganalisisnya. Jangan sampai peneliti mengalami kesulitan dalam menangani data, data tidak boleh dibiarkan menumpuk semakin sedikit data, semakin mudah penanganannya (Alwasilah, 2012). Terdapat beberapa teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data hasil observasi dan interview, adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah koding dan kategorisasi. Menurut Guest (2012) dalam (Creswell, 2016) menyatakan bahwa:

Pemberian kode adalah proses yang banyak memakan waktu dan tenaga, bahkan untuk data dari sedikit individu. Program perangkat lunak kualitatif menjadi cukup populer, dan mereka membantu peneliti menyusun, menyortir dan mencari informasi di *data base* dalam bentuk teks atau gambar.

Menyusun, menyortir dan mencari *data base* dalam bentuk teks atau gambar adalah fokus utama dalam proses koding. Proses koding sangat membantu peneliti untuk menemukan inti atau makna utama dari informasi yang disampaikan oleh informasi. Dengan proses koding memudahkan peneliti untuk menafsirkan informasi dari data yang telah diseleksi atau disortir dalam proses koding. Menurut (Saldana, 2015) menyatakan bahwa:

Koding adalah langkah yang dilakukan seorang peneliti untuk mendapatkan gambaran fakta sebagai satu kesatuan analisis data kualitatif dan teknik mengumpulkan serta menarik kesimpulan analisis psikologis terhadap data yang diperoleh. Koding dimaksudkan sebagai cara mendapatkan kata atau frase yang menentukan adanya fakta psikologi yang menonjol, menangkap esensi fakta, atau menandai atribut psikologi yang muncul kuat dari sejumlah kumpulan bahasa atau data visual. Data tersebut dapat berupa transkrip wawancara, catatan lapangan observasi partisipan, jurnal, dokumen, literatur, artefak, fotografi, video, website, korespondensi email dan lain sebagainya. Kode dengan demikian merupakan proses transisi antara koleksi data dan analisis data yang lebih luas.

Proses dari koding itu sendiri sangat membantu peneliti untuk menemukan inti atau makna utama dari informasi yang disampaikan oleh informan. Dengan proses koding memudahkan peneliti untuk menafsirkan informasi dari yang telah diseleksi atau disortir dalam proses koding.

Koding memiliki proses yang harus dilakukan oleh peneliti. Saldana menyatakan koding terdiri dari tiga tahapan yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*. Menurut Strauss dan Corbin dalam (Saldana, 2015) menyatakan proses koding terdiri dari beberapa bagian sebagian berikut :

1. *Open Coding (Initial Coding)*

Memecah data kualitatif menjadi bagian- bagian yang terpisah, memeriksanya dengan cermat, dan membandingkannya untuk persamaan dan perbedaan

2. *Axial Coding*

Memperluas kinerja analitik dari pengkodean awal dan sampai batas tertentu, pengkodean terfokus. Tujuannya adalah untuk menyusun kembali secara strategis data yang “terpecah” atau “retak” selama proses pengkodean awal.

3. *Selective Coding (Theoretical Coding)*

Berfungsi seperti payung yang mencakup dan memperhitungkan semua kode dan kategori lain yang dirumuskan sejauh ini dalam analisis teori ground. Integrasi dimulai dengan menemukan tema utama penelitian kategori utama atau inti yang terdiri dari semua produk analisis diringkas menjadi beberapa kata yang tampaknya menjelaskan apa “penelitian ini adalah semua tentang”

Data *coding* memegang peranan penting dalam analisis data dan menentukan kualitas abstraksi data hasil penelitian. Data *coding* yg diperoleh melalui tiga proses yang diawali dengan membagi data menjadi beberapa bagian yang tidak saling berhubungan dengan memeriksa datang secara cermat serta membandingkan data dari persamaan dan perbedaannya. Data yang sudah dibagi kemudian dianalisis untuk disusun kembali menjadi satu data secara ideal. Data yang sudah disusun akan terintegrasi yang diawali dengan menemukan tema utama

penelitian yang terdiri dari semua hasil analisis data.

1.5.5 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam suatu penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validitas data atau keabsahan data. Berdasarkan validitas data atau keabsahan data yang dijelaskan menurut Alwasilah (2012:130-133) maka peneliti akan menggunakan beberapa strategi validitas, yaitu:

1. Triangulasi (triangulate) sumber data informasi yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber tersebut dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Jika tema-tema dibangun berdasarkan sejumlah sumber data atau perspektif dari partisipan, maka proses ini dapat menambah validitas penelitian.
2. Menerapkan member checking untuk mengetahui akurasi hasil penelitian. Member checking ini dapat dilakukan dengan membawa kembali laporan akhir atau deskripsi atau tema spesifik ke hadapan partisipan untuk mengecek apakah mereka merasa bahwa laporan / deskripsi / tema tersebut sudah akurat.
3. Membuat deskripsi yang padat (thick description) tentang hasil penelitian. Deskripsi ini setidaknya harus berhasil menggambarkan ranah (setting) penelitian dan membahas salah satu elemen dari pengalaman-pengalaman partisipan.
4. Masukan, asupan atau feedback merupakan sebuah cara untuk mendapat masukan, saran, kritik, dan komentar dari orang lain. Semua itu sangat dianjurkan untuk mengidentifikasi ancaman terhadap validitas, bias dan asumsi peneliti, serta kelemahan-kelemahan logika peneliti yang sedang dilakukan.

1.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Dermayu Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma pada orang tua yang anaknya mengalami dampak dari *game online*, dengan pertimbangan bahwa populasi yang ada sangat besar jumlahnya, sehingga tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi yang ada, sehingga

dibentuk sebuah perwakilan populasi tepatnya di Kelurahan Dermayu Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan												
		2020			2021									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt
Tahap Pra Lapangan														
1	Penjajakan													
2	Studi Literatur													
3	Penyusunan Proposal													
4	Seminar Proposal													
5	Pencarian Data yang Relevan													
Tahap Pekerjaan Lapangan														
6	Pengumpulan Data													
7	Pengolahan dan Analisis Data													
Tahap Penyusunan Laporan Akhir														
8	Bimbingan Penulisan													
9	Pengesahan Hasil Penelitian													
10	Sidang Laporan Akhir													